キャラクター名
アザゼル

プレイヤー名

メインクラス	ウィザード	**Lv.1:**	メイジ	**レベル**	19
サポートクラス	ルイネーター	**Lv.1:**	ルイネーター	**性別**	男性
称号クラス				**年齢**	数えてないけど3桁は行ってる
種族	アルカード			**境遇**	渡来
出自（効果）	闇の一族			**目標**	無目的

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	14	9	11	34	25	32	9
ボーナス	4	3	3	11	8	10	3
クラス修正	0	1	0	3	3	1	0
他修正							
能力値	4	4	3	14	11	11	3

HP	127
MP	220
フェイト	5

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ミスティックロッド（PIG p.159）	至近		6				-4	
左手	おしゃれの盾（S1）					3		-1	
頭部	ミスティックサークレット（PIG p.159）					2	1		
胴部	ミスティックガーブ（PIG p.159）					6	3		
補助	キングキマイラの翼（PIG p.326）				1	5	2		2
装身具	輪唱の耳飾り（PIG p.146）								
能力値			4	0	3	0	11	14	9
スキル	サクセション、マシンアーマー					3	1		
その他	真理の書								
総計(右)			4	6	4	19	18	9	11
総計(左)			4	0					
総計(両)									m
ダイス数			2 d	2 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	11			11	+ 3 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	11			11	+ 2 d
エネミー識別	14			14	+ 2 d
アイテム鑑定	14			14	+ 2 d
魔術判定	14			14	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ベルトポーチ	真理の書
異次元バッグ	
ランチボックス	
ポーションホルダー	
EXHPポーション*5	
ハイMPポーション*5	
アクアビット*10	
あったか寄せ鍋*2	
碧星のデザート*3	
万能薬*3	
蘇生薬*3	

現在重量： 21		
最大重量： 40	所持金： -316035	預金・借金：

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ナイトウォーカー	★	-	パッシブ／メイキング	-	自身	-	-	
効果 :[暗闇]によるペナルティを受けない。明度のルールを採用している場合、明度2以下の影響を受けない。また[暗闇]の影響がある場所にいる間、攻撃のダメージに+1Dする								
マジシャンズマイト	5	-	パッシブ	-	自身	自動成功	-	
効果： 魔法攻撃のダメージに+[SLd]する。								
コンセントレイション	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 魔術判定に+1Dする								
マジックエクスペリエンス	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 魔術判定の達成値に[SL+1]する								
マスターマジック	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 魔法攻撃のダメージに+[SL*5]する								
ミッドナイトサン	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： ＜光＞か＜闇＞属性の魔法ダメージを与える魔法攻撃に有効。魔法攻撃のダメージに+[SL*5]する								
マジックエッジ	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 《マジックフォージ》の効果に+[(SL*3)D]する								
エングレイブド	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :プリプレイに[SL*3+1]点のEPを取得する。アフタープレイの時、あなたが得たEPはすべて失われる。たあｄし、クライマックスフェイズ終了時にEPが0点になっていた場合、シナリオ終了時にあなたはNPCとなる								
バッドアイ	1	-	パッシブ	-	自身	-	アーシアン	
効果： プリプレイに取得するEPに+2する								
ブレイカーブランド	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 魔法攻撃を選択／選択した攻撃のダメージに+3Dする。ただし、《エングレイブド》で取得するEPが14になる								
ダークネスキャスター	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： ＜闇＞属性の魔法ダメージを与える攻撃に有効。攻撃のダメージに+[SL*3]する								
エターナルシャドウ	1	-	セットアップ	-	自身	自動	-	
効果： 自身を[暗闇]の影響を受けるものとして扱う。シーン終了まで持続								
ナイトロード	1	-	セットアップ	-	自身	自動	-	
効果 :[暗闇]の効果を受けている場所にいる時に使用可能。EPを1点消費。[暗闇]の効果を受けず、あらゆるダイスロールに+1Dする。この効果は[暗闇]の効果を受ける場所から離れるか、シーン終了まで持続								
チートマジック	3	8	ムーブ	-	自身	自動	シーン1回	
効果 :魔法攻撃を行う「タイミング：メジャーアクション」の「分類：魔術」の射程内から[SL+1]個以下のエンゲージを選択する。その「分類：魔術」の対象を、選択したエンゲージにいる任意のキャラクターに変更する。メインプロセス終了まで持続								
エキスパート	1	3	マイナー	-	自身	自動	-	
効果： 「タイミング：メジャーアクション」の魔術判定に+1Dする。メインプロセス終了まで持続								

「我が眷属となり我が生命を満たせ、さらば汝も永遠なる生命を与えられん――つまり俺は腹が減った。お前の血をよこせ、牛乳でもいい」

高貴な出自と尊大な態度に漫才成分を足して3で割らない吸血鬼。
日光を嫌って城に閉じこもっていたが飽きたので噂のギルドにやってきた。
最近はアーシアン達から地球の話を聞くのにハマっている。多分元々血族からアーシアンや地球の話を聞かされていて興味があったとかそういうの
川とニンニクが嫌い。

装備更新候補
Lv18になったら装身具をミスティックコイン（PIG p.159）に変えてミスティックシリーズのリンク効果を付ける
腐敗の外套を外してクラダーリング（ゲッシュ専用補助防具）もアリかも

キャラクター名
アザゼル

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ダークネスシュート	1	6	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果： 対象に魔法攻撃を行う。その魔法攻撃に対するリアクションに-1Dし、ダメージは[3D]（<闇>属性の魔法ダメージ）となる								
シャドウスフィア	1	12	メジャー	20m	範囲（選択）	魔術	-	
効果 :対象に魔法攻撃を行う。その攻撃のダメージは[2D+20]（<闇>属性の魔法ダメージ）となる。また、その攻撃で対象に1点でもHPダメージを与えた場合、[威圧]を与える								
ルインストーム	1	18	メジャー	30m	単体	魔術	-	
効果 :対象に魔法攻撃を行う。その攻撃のダメージは[(SL+1)D+50]（<風／闇>属性の魔法ダメージ）となる。また、その攻撃で対象に1点でもHPダメージを与えた場合、[威圧]を与える								
リゼントメント	1	-	効果参照	-	自身	自動	ﾒｲﾝ、ｼﾅﾘｵ1回	
効果： 魔法攻撃と同時に使用する。その魔法攻撃を「対象：単体※」に変更、ダメージに+[CL*10]する								
ミアズマバインド	1	-	判定の直前	-	自身	自動	-	
効果 :攻撃の命中判定の直前に使用する。EPを3点消費。その攻撃に対するリアクションは必ず失敗となり、「タイミング：リアクション」のスキルやアイテムも使用できない								
マジックフォージ	3	3	DR直前	-	自身	自動	シーン1回	
効果： 魔法攻撃のダメージロールの直前に使用する。ダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに+[(SL*2)D]する								
チャージマジック	1	-	クリンナップ	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果： すでに使用した《リゼントメント》の使用回数を1増やす								
デュアルエフェクト	3	10	効果参照	-	自身	自動	シナリオSL回	
効果 :魔法攻撃の命中判定を行った（スキルやフェイトによる振り直しも終了した）あとで使用する。その命中判定で振ったダイスのうち、1個の目を6に変更する。その結果、6の目のダイスが2個以上になれば、クリティカルとなる								
コンパンセーション	3	-	効果参照	-	自身	自動	シナリオSL回	
効果 :EPを消費する直前に使用する。消費するEP1点につき【HP】を10点消費することによって、EPの代わりにできる。この時、かならず消費するEPすべてを【HP】で消費すること								
バッドフォーチュン	1	-	効果参照	20m	単体	自動	-	
効果 :対象が判定でクリティカルした直後に使用する。EPを2点消費。その判定のクリティカルを打ち消す。判定の達成値は通常通り、ダイスの目を合計して算出する								
カウンタースペル	1	-	効果参照	視界	単体	自動	シナリオ1回	
効果 :対象が「分類：魔術」のスキルの使用を宣言した時に使用する。そのスキルは効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了となる。効果を発揮しなくともスキルは使用されたことになるので、対象はコストなどを通常通り消費する								
エアリアルスラッシュ	1	6	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果： 対象に魔法攻撃を行う。その攻撃の魔術判定に+1D、ダメージは[2D+5]（<風>属性の魔法ダメージ）となる								
テンペスト	1	15	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果： 対象に魔法攻撃を行う。その攻撃の魔術判定に+1D、ダメージは[2D+20]（<風>属性の魔法ダメージ）となる								
エンチャントウェポン：闇	1	10	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果 :対象が行う武器攻撃のダメージを<闇>属性のダメージに変更する。さらに、その武器攻撃へのリアクションの判定に-1Dする。シーン終了まで持続								
アースノウリッジ	1							
効果： 「使用条件：アーシアン」のスキルを使用できる								
インテンション	1							
効果： 【最大MP】に+CLする								
トレーニング：知力	1							
効果： 【知力】選択／能力基本値に+3する。選択した能力値ごとに別のスキルとして扱う								
トレーニング：精神	1							
効果： 【精神】選択／能力基本値に+3する。選択した能力値ごとに別のスキルとして扱う								
トレーニング：敏捷	1							
効果： 【敏捷】選択／能力基本値に+3する。選択した能力値ごとに別のスキルとして扱う								
トレーニング：感知	1							
効果： 【感知】選択／能力基本値に+3する。選択した能力値ごとに別のスキルとして扱う								
エンラージリミット	1							
効果： 携帯品の重量制限が[【筋力基本値】*2]になる								
イクイップリミット	1							
効果： 装備重量制限に+5する								

キャラクター名
アザゼル

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
サクセション	1							
効果：防具の物理防御力に+1								
マシンアーマー	1							
効果：【物理防御力】に+2、【魔法防御力】に+1								
トレーニング：筋力	1							
効果：【筋力】選択／能力基本値に+3する。選択した能力値ごとに別のスキルとして扱う								
スティグマ	1	-	効果参照	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：判定を行った（スキルやフェイトによる振り直しも終了した）あとで使用する。フェイトを1点消費。その判定の達成値に+1Dする								
フックダウン	1	3	クリンナップ	0	自身	自動	シーン1回	
効果：「種別：ポーション」のアイテムを1個使用する。								
ベアアップ	1							
効果：スキルに対するリアクションとして行う【精神】判定に+1Dする								
ファインドトラップ	1							
効果：トラップ探知の判定に+1Dする。さらにトラップ探知に失敗しても、トラップが作動しなくなる								
ホロコースト	1	8	ムーブ	-	自身	自動	ｳｨｻﾞｰﾄﾞ、ｼﾅﾘｵ1回	
効果：魔法攻撃を「対象：十字（選択）」「射程：4Sq」に変更する。メインプロセス終了まで持続								
スペシャリストⅠ：闇	1	-	戦闘前	-	自身	自動	メイジ	
効果：＜闇＞属性選択／フェイトを1点消費。選択した属性を持つ「分類：魔術」の魔法攻撃のダメージに+1Dする。シーン終了まで持続								
スペシャリストⅡ	1	-	《ｽﾍﾟｼｬﾘｽﾄⅠ》	-	自身	自動	メイジ	
効果：《スペシャリストⅠ》の「効果」の「魔法攻撃のダメージに+1Dする」を「魔法攻撃の命中判定に+1D、ダメージに+1Dする」に変更する								
キャンセルマジック	1	4	セットアップ	-	自身	魔術		
効果：難易度10の魔術判定を行う。この判定に成功した場合、自身が受けている、持続している「分類：魔術」のスキルひとつの効果を解除する。どのスキルの効果を解除するかは自身が決定すること								
フライトマニューバー	1						飛行	
効果：回避判定の達成値に+1する								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								